

04

Lúdico como alternativa no processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do Ensino Fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, no município de Coari-AM, Brasil/2020

Play as an alternative in the teaching and learning process in the pedagogical practices with the 1st cycle elementary school classes of the Inês de Nazaré Vieira State School, in the municipality of Coari-AM, Brazil/2020

Silene Neres Guimarães da Silva

Professora da Educação Básica de Ensino do Amazonas, Graduada em Normal Superior pela Universidade Estadual do Amazonas- UEA, Mestre em Ciência da Educação pela Universidad Del Sol – UANDES

Jacimara Oliviera da Silva Pessoa

*Professora da Educação básica no município de Coari-AM
Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas- UFAM
Doutorado e Mestrado em Ciências da Educação pela Universidade de San Lorenzo – UNISAL*

ORCID: 0000-0001-9353-2185

<http://lattes.cnpq.br/1004775463373932>

DOI: 10.47573/aya.5379.2.75.4

RESUMO

Os anos iniciais do ensino fundamental é uma fase onde as crianças acabam de sair da educação infantil para iniciar uma nova realidade de ensino, onde tudo é muito novo, as brincadeiras vão dando lugares aos livros e apostilas, porém toda essa fase de inserir uma nova forma de aprendizagem muitas pessoas se questionam em quando as crianças devem parar de brincar, ou então o quanto eles estão aprendendo em dados momentos apesar de muitas leis e falas de referências entorno deste assunto há sempre uma boa discussão na eficácia do ensino tradicional. Objetivo central é analisar os fatores que interferem no lúdico como alternativa do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, no Município de Coari Amazonas Brasil 2020. O enfoque qualitativo “considera a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados” (SILVA, 2009); o enfoque quantitativo se reporta a “um enfoque metodológico que se embasa no rigor científico determinado por um desenho preciso e definido a priori a realização do estudo” (ALVARENGA, 2014, p. 9); e, o misto que engloba ambos.

Palavras-chave: lúdico. ensino. aprendizagem.

ABSTRACT

The early years of elementary school are a phase where children have just left kindergarten to start a new teaching reality, where everything is very new, the games give way to books and handouts, but this whole phase of inserting a new way of learning many people wonder when children should stop playing, or how much they are learning at any given time despite many laws and references around this subject there is always a good discussion on the effectiveness of traditional teaching. The main objective is to analyze the factors that interfere with play as an alternative in the teaching and learning process in pedagogical practices with the classes of the 1st cycle of elementary school at the Inês de Nazaré Vieira State School, in the municipality of Coari Amazonas Brazil 2020. The qualitative approach “considers the interpretation of phenomena and the attribution of meanings” (SILVA, 2009); the quantitative approach refers to “a methodological approach that was based on scientific rigor determined by a precise and defined design a priori for carrying out the study” (ALVARENGA, 2014, p. 9); and, the mixed that encompasses both.

Keywords: play. teaching. learning.

INTRODUÇÃO

O ensino e a aprendizagem no primeiro ciclo do ensino fundamental são comuns que a criança tenha por direito, que lhe seja oferecida a oportunidade de aprendizagem não apenas da alfabetização e o letramento que se insere nesse processo, mas também a aprendizagem no contexto escolar.

Os anos iniciais do ensino fundamental é uma fase onde as crianças acabam de sair da educação infantil para iniciar uma nova realidade de ensino, onde tudo é muito novo, as brincadeiras vão dando lugares aos livros e apostilas, porém toda essa fase de inserir uma nova forma de aprendizagem muitas pessoas se questionam em quando as crianças devem parar de brincar,

ou então o quanto eles estão aprendendo em dados momentos apesar de muitas leis e falas de referências entorno deste assunto há sempre uma boa discursão na eficácia do ensino tradicional. As crianças de 6 e 7 anos de idade precisam necessariamente aprender apenas com livros sendo telespectadores desse processo? Ou podem passar pelo processo de ensino aprendizagem de forma prazerosa, no qual podem fazer parte da construção do conhecimento e ainda ter oportunidade de obterem conteúdos através de jogos, histórias, brincadeiras e músicas?

Assim, este artigo tem como objetivo central é analisar os fatores que interferem no lúdico como alternativa do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, no Município de Coari Amazonas Brasil 2020. Os três anos iniciais do ensino fundamental, assegura a alfabetização e letramento das crianças e o desenvolvimento das formas de expressão, a mobilidade nas salas de aula para a aquisição de múltiplas linguagens, para que tudo isso seja alcançado faz se necessário que o professor tenha a consciência da importância de ter uma boa relação com dinâmicas são muitos importante para os alunos onde as brincadeiras, jogos, músicas e o movimentos são atividades indispensáveis para o bom desenvolvimento dos alunos seus alunos.

O LÚDICO: UMA FORMA DE EDUCAR E APRENDER

A prática educacional voltada para o lúdico facilita a aprendizagem e desenvolvimento pessoal da criança, tornando-se um mecanismo de maior assimilação, pois causa satisfação e prazer ao desenvolver as atividades. O lúdico é caracterizado de várias formas, sempre fazendo menção ao prazer, à brincadeira, à espontaneidade e alegria.

Para Vigotsky, (1989) a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar, como forma de reorganizar experiências. É possível construir conhecimento no ato da brincadeira remetendo-se às soluções dos problemas.

A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina "ludus", que quer dizer "jogo". No sânscrito uma língua da Índia antiga existe uma palavra, "lila", que significa "jogo", "brincadeira". Partindo disto podemos observar que a ludicidade está presente em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a atualidade, passando a ser reconhecida como uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente no comportamento humano.

Vivenciar o lúdico consiste no ato de valorizar a linguagem natural da criança que está constantemente em movimento, imerso em fantasias.

Nesse entendimento, podemos dizer que educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades significantes e participativas às crianças; é por esse e dentre outros motivos que o lúdico aparece como uma forma de educar e aprender. A melhor forma para conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização, será através do método lúdico, que de fato, possibilita uma grande contribuição para a educação infantil.

Quando são proporcionadas atividades lúdicas, as crianças engajam-se nas atividades de maneira mais prazerosa e assim trazendo benefícios à estrutura do corpo e da mente.

Neste sentido, a educação infantil é um período importantíssimo para que as crianças aprendam a interagir com o mundo, já que busca proporcionar a integração entre o educar e o

cuidar.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, (2010, p.12), a Educação Infantil,

É a primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção, que se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de zero a cinco anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

Portanto, é nesta etapa que as crianças descobrem novos valores, costumes, sentimentos, autonomia, identidade e interação com outras pessoas.

Na educação infantil as crianças aprendem a compartilhar o espaço, os brinquedos e o afeto.

Nesta etapa a educação necessariamente não está voltada para os conhecimentos formais, mas contempla dois eixos compostos em suas práticas pedagógicas, a saber, a interação e a brincadeira, citadas no Art. 9º da Resolução CNE/CEB nº 05/09.

Tais eixos fazem com que a criança aprenda a se relacionar com as outras e crie suas próprias experiências, contribuindo assim, para o processo de educar e cuidar, específicos nesse nível de ensino.

Quando se fala em interação, logo pensamos que é uma ação recíproca com relação a duas ou mais coisas, e a duas ou mais pessoas.

Na educação infantil, sob a ótica das crianças é possível mostrar que ocorrem interações entre: as crianças e as professoras; as crianças entre si; as crianças e os brinquedos; as crianças e o ambiente; e as crianças, as instituições e as famílias. Tais interações são essenciais para dar riqueza e complexidade às brincadeiras, possibilitando vínculos, favorecendo a confiabilidade e o desenvolvimento coletivo.

Quanto à brincadeira, é uma atitude, uma disposição, uma maneira de fazer as coisas, na qual estimula a criatividade, a imaginação e aprofunda para a criança a compreensão da realidade, tornando-se necessária, trazendo enormes contribuições para a educação infantil.

Na Educação Infantil é importante que as crianças convivam em ambientes acolhedores que possibilitem a manipulação de objetos, brinquedos e interagir com outras crianças, onde possam aprender por meio das práticas lúdicas.

A ludicidade na educação infantil facilita a convivência entre as crianças e os professores. Com isto vemos que o lúdico torna-se benéfico por proporcionar um ambiente favorável para o desenvolvimento de uma prática educativa que se processa em torno das necessidades das crianças.

O momento lúdico não é só uma complementação, mas também se torna um auxiliar essencial no processo educativo. É um caminho que faz a criança, jogar, imaginar, brincar, interagir, fantasiar, dialogar, construir, desenvolvendo e aprendendo brincadeiras que desenvolvem objetivos reais e significantes sem que percebam. Assim, “as aulas lúdicas parecem preencher uma importante lacuna: a catarse da alegria, além do afeto mútuo envolvendo professor/criança

e crianças/crianças” (MIRANDA, 1964, p. 83).

O lúdico coopera constituindo um meio, um caminho que todas as crianças participam, cada qual mostrando suas experiências de vida e seus conhecimentos. Trata-se de um exercício que leva a criança a considerar o ponto de vista do outro, sem esquecer-se do seu.

Quando pensamos numa ação educativa que considere as relações entre a creche, o lazer e o processo educativo como um dos caminhos a serem trilhados em busca de um futuro diferente, estamos percorrendo um caminho positivo. A creche, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança desenvolver um bom conceito de mundo.

Enquanto a aprendizagem é vista como uma apropriação e internalização, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação. Desta forma, brincar é comparável a aprender. Sobre isso Barbosa, (2009), cita:

Para a constituição de contextos lúdicos é necessário considerar que as crianças ouvem música e cantam, pintam, desenham, modelam, constroem objetos, vocalizam poemas, parlendas e quadrinhas, manuseiam livros e revistas, ouvem e contam histórias, dramatizam e encenam situações, para brincar e não para comunicar “ideias”. Brincando com tintas, cores, sons, palavras, pincéis, imagens, rolos, água, exploram não apenas o mundo material e cultural à sua volta, mas também expressam e compartilham imaginários, sensações, sentimentos, fantasias, sonhos, ideias, através de imagens e palavras (BARBOSA, 2009, p. 72).

No entanto, é preciso buscar novos caminhos para enfrentar desafios no novo cenário do processo educativo. Assim, a ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta que resgate o potencial, desencadeando estratégias lúdicas para dinamizar o ensino aprendizagem, que certamente será mais prazeroso, produtivo e significativo.

Ressaltamos que o lúdico, apesar de ser vivenciado com maior intensidade nas crianças, é uma necessidade em qualquer fase da vida, facilitando assim, os processos de comunicação, socialização, expressão e construção do conhecimento.

É por intervenção do lúdico que a criança se organiza para vida, aprendendo a cultura do meio em que vive, adaptando-se às condições que o mundo proporciona, aprendendo a competir, contribuir e conviver com um ser social. Além de oferecer diversão e interação, o jogo, o brinquedo e a brincadeira representam desafios provocando pensamentos reflexivos nas crianças. De acordo com Miranda, (1964, p. 59) “Por meio da interação a criança galga os patamares necessários à construção da sua personalidade”.

O lúdico, portanto, é essencial na educação infantil que se apoie não somente ao fato pedagógico, mas também à formação do cidadão, por que o resultado imediato dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões sejam elas sociais, cognitivas e pessoais.

LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Placo, (2016) comenta que existem distintas concepções para o processo de ensino aprendizagem, conforme uma variedade de teorias que se perfizeram no decorrer do tempo e que, de maneira geral, é disponibilizada através da literatura como um processo psicológico que acontece no cerne da mente e do psiquismo do sujeito, ação essa se amplia através de um processo de comportamento resultado da experiência cotidiana relacionada a diversos fatores.

É, portanto, um processo interior de cada indivíduo onde se desenvolve desde o nascimento e a evolução natural da capacidade mental da pessoa e que vai estabelecer um processo de construção do seu acervo pessoal de aprendizagens e que implica na ampliação ao longo da vida.

A aprendizagem, segundo a concepção de Placo, (2016) pode ser definida como um processo onde se adquire conhecimentos como fatos, situações cotidianas, relações interpessoais, gestos, atitudes, a maneira de ser e de agir, onde são possibilitadas condições para que o sujeito obtenha novas condições de pensamento e de inserção no meio onde está inserido. A capacidade de aprendizado mobiliza atribuições e significados envolvendo relações distintas com o saber. É fator de mobilização de experiências vividas pelo indivíduo em um processo interativo com outros significados e a sua inclusão no ambiente onde convive.

Assim sendo, Placo (2016) é função fundamental do professor essa questão da construção do aprendizado, na medida em que garante ao educando um conjunto de conteúdos que poderá lhe dar acesso à criticidade e ao relacionamento no ambiente em sociedade. Para tanto, ao educador requer a capacidade de apropriar-se de métodos e técnicas que torne o processo de ensino de uma forma significativa, isto é, buscar estratégias eficazes que sejam capazes de aprofundar o aprendizado não de uma forma temporária ou ilusória, mas estabelecendo critérios que objetivem ao educando constituir com a base já existente uma estrutura sólida de conhecimentos que poderá utilizar durante toda sua vida.

Lúdico, jogos e brincadeira são termos muito comuns no ambiente da educação de crianças. Lúdico é um termo derivado do latim, que tem como significado “brincar”, onde se incluem jogos, brinquedos e divertimentos (NASCIMENTO *et al.*, 2013). Jogo também é derivado do latim e significa diversão Alves e Bianchin, (2010). E, por fim, para Peranzoni, (2013) a brincadeira é um termo que se refere à ação de brincar e ao divertimento.

O lúdico é uma ferramenta usada no ensino e no aprendizado de crianças, principalmente da educação infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, pois permite o desenvolvimento social, pessoal e cultural delas, por meio de jogos e brincadeiras, da mesma forma que auxilia na construção do pensamento, no reconhecimento do mundo e nas experiências. É comprovadamente uma ferramenta muito importante, que facilita o trabalho no processo de desenvolvimento do conhecimento, e, portanto, implantada a esta realidade, compete ao professor deliberar qual finalidade almeja conseguir, empregando um método apropriado como: optar por jogos coesos, procurando empreender ao máximo a informação que a criança possui.

Silva, (2015) destaca algumas vantagens do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de crianças, como o jogo como função motivadora, onde a criança adentra em um universo de esforço espontâneo para alcançar seu objetivo. É fator de estímulo do pensar e ordenamento de tempo e espaço, onde consegue integrar dimensões da personalidade da criança, favorecendo a desenvoltura nas habilidades no sentido de coordenar as coisas de forma organizada e rápida E conforme Alves e Bianchin (2010) o ensino lúdico pode ser usado em crianças com e sem dificuldades de aprendizado, a fim de que elas aprendam os conteúdos por meio de jogos ou brincadeiras, sendo estes instrumentos impulsionadores do desenvolvimento desses alunos. Pois, ao brincar, as crianças se deparam com desafios para solucionar, estimulando sua criatividade e desenvolvendo seu raciocínio de forma espontânea.

METODOLOGIA

A pesquisa exige um direcionamento específico, acerca do que se quer e se propõe a investigar. Partido dessas premissas, os procedimentos se convergem ao enfoque que direcionará a sua exequibilidade, cada um com características próprias. O enfoque qualitativo “considera a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados” (SILVA, 2009); o enfoque quantitativo se reporta a “um enfoque metodológico que se embasei-a no rigor científico determinado por um desenho preciso e definido a priori a realização do estudo” (ALVARENGA, 2014, p. 9); e, o misto que engloba ambos.

Para realização deste estudo, fez-se uso da Pesquisa de campo, que segundo Lakatos e Marconi, (1993) é caracterizada na fase em que o pesquisador define o objetivo da pesquisa, os instrumentos a serem utilizados para a coleta de dados bem como a metodologia. Utilizou-se como instrumento de coleta de dados um questionário com questões mistas, ou seja, abertas e fechadas que conforme Triviños (1992, s/p) “parte de alguns questionamentos básicos, apoiados por teorias que interessam à pesquisa, e que, logo após, surgem outras interrogativas à medida que se recebem as respostas dos informantes.

Desenho de investigação (Triangulação concomitante)

Segundo Sampieri, Collado, Lúcio p. 567, 2013) analítica e descritiva - Nesse caso, a primeira fase coletamos e analisamos dados qualitativos para explorar um fenômeno, gerando uma base de dados; posteriormente, na segunda etapa coletamos e analisamos dados quantitativos e obtemos outra base de dados (essa última fase não é totalmente construída com base na primeira, como na modalidade derivativa, o que fazemos é considerar os resultados iniciais; erros na escolha de tópicos, áreas difíceis de explorar, etc.). As descobertas de ambas as etapas são comparadas e integradas na ou ao quantitativo, ou ainda dar o mesmo peso, sendo o mais comum o primeiro (QUAL). Em certos casos é possível dar prioridade ao quantitativo, por exemplo: quando o pesquisador tenta fundamentalmente conduzir um estudo QUANDO, mas precisa começar coletando dados qualitativos para identificar ou restringir a dispersão das possíveis variáveis e enfocá-las. Mas os dados qualitativos são sempre coletados antes. Em ambas as modalidades, os dados e resultados quantitativos ajudam o pesquisador na interpretação das descobertas de ordem qualitativa.

A pesquisa sobre o lúdico no contexto escolar e suas implicações no processo de ensino e aprendizagem seguiu a linha investigativa quali-quantitativa, considerando-se que trabalhou amostras percentuais para sustentar aspectos qualitativos, o que a classifica em pesquisa mista.

DESCRIÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

A Escola pesquisada foi a Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, situada na Praça da Bandeira, Nº 29 - Tauá-Mirim, Coari-AM. A escola foi criada de acordo com o Decreto nº 949 de 12/07/1967. Funciona com as Modalidades de Ensino: Ciclo Básico do Ensino Fundamental de 1º ao 5º ano e a Educação de Jovens e Adultos – EJA, Ensino Fundamental 1º e 2º Segmento e o ensino Médio, possui uma clientela de 577 alunos, nos três turnos.

Horário de Funcionamento: Matutino, Vespertino e Noturno. Entidade Mantedora: Secre-

RESULTADO E DISCUSSÃO

Após aplicação dos instrumentos de pesquisa, se realizou a fase de análise e tabulação dos dados coletados, segundo Sampieri. Considerando que a pesquisa trouxe como proposta de abordagem de pesquisa o enfoque qualiquantitativo ou método misto. No enfoque qualitativo, se fará análise e confrontos das informações obtidos através dos registros e observações, que foram analisados de forma bem criteriosa, considerando o processo de construção e produção do conhecimento e os percalços que perpassam o espaço em estudo. Por se tratar de algo subjetivo, conceitos, dados abstratos, (ALVARENGA, 2012, p. 101,) os resultados foram apresentados através da descrição das condutas observadas, gestos e outras manifestações percebido no momento da investigação. Conforme a autora acima mencionada, análise dos dados se faz, também no ato da pesquisa.

O professor pode organizar atividades que exijam o aperfeiçoamento das capacidades motoras das crianças, ou que lhes tragam novos desafios, considerando seus progressos. Um bom exemplo são as organizações de circuitos no espaço externo ou interno de modo a sugerir às crianças desafios corporais variados. Podem-se criar, com pneus, bancos, tábuas de madeira etc., túneis, pontes, caminhos, rampas e labirintos nos quais as crianças podem saltar para dentro, equilibrar-se, andar, escorregar etc. (BRASIL, 1998, p.36).

No enfoque qualitativo, foi feita análise e confrontos das informações obtidos através dos registros e observações, que deverão ser analisados de forma bem criteriosa, considerando o processo de construção e produção do conhecimento e os percalços que perpassam o espaço em estudo. Por se tratar de algo subjetivo, conceitos, dados abstratos, (ALVARENGA, 2012, p.101) os resultados foram apresentados através descrição das entrevistas.

Análise dos dados

Ao adentrar no campo da pesquisa da escola em estudo, a pesquisadora encaminhou a coordenação Regional – SEDUC – COARI, o Termo de Consentimento expedido pela Universidade que está ofertando o curso, expondo dessa maneira, os motivos e natureza da pesquisa, bem como os objetivos e disposição do pesquisado em contribuir com a educação Estadual, uma vez que a escola está inserida no município. O documento foi protocolado no setor competente da SEDUC Regional- Coari. Após 05 dias de espera, se obteve por escrito, um ofício de autorização para a realização da pesquisa junto a gestora da escola Inês de Nazaré Vieira, assinado pelo Coordenador Regional de Educação de Coari, concedendo a liberação para que se entrasse nas escolas em estudo.

Considerou-se que o emprego de instrumentos auxiliares no processo pedagógico, assim como o uso de qualquer tecnologia, exige do educador uma reflexão crítica. Refletir criticamente sobre o valor pedagógico dos recursos didáticos significa também refletir sobre as transformações da escola e repensar o futuro da educação.

Quanto a estrutura da aula na sala A – **Ambiente da sala de aula**; O professor espera os alunos se acomodarem espontaneamente? Notou-se que a maioria, ou seja, 86,7% dos pro-

fessores aguardavam, enquanto que 13,3% dos professores era sempre necessário pedir aos alunos que se acomodassem para dar início as suas atividades. O ambiente da sala é tranquilo? Observou-se que mesmo em alguns momentos de conversas paralelas, o ambiente tornou-se tranquilo, pois os professores conseguiam ter a atenção de seus alunos, o que realmente mais atrapalhou os professores foram as interrupções da aula por agentes estranhos à sala, para fazer algum comunicado. Quanto as salas eram bem arejada de modo a não causar desconforto térmico, bem iluminada, proporcionando boa visibilidade do quadro e dos materiais; infelizmente não existia isolamento acústico adequado, pois ruídos externos atrapalhavam as aulas.

Na observação da Sala B- Habilidades do professor e desenvolvimento da aula:

Sala B - Habilidades da professora e desenvolvimento da aula

Foi possível verificar através das observações que a professora da sala em estudo seguem a mesma rotina pedagógica conforme ela é orientada pela pedagoga. No início, fazem os registros de frequência e ausência, seguido da apresentação do conteúdo da aula proposta de forma lúdica, que é muito interessantes, pois se conforta com a temática.

Os alunos mais ativos e interessados se debruçam em cumprir a atividade, bem como de responder os exercícios. Os desmotivados, logo se enfadam pela a exaustiva tarefa, não veem nenhum significado prático em tal reprodução.

II. 1 – Abertura da aula - observa-se que 36,67% dos professores faziam uma introdução, recapitulando o que foi estudado na aula anterior, 33,33% deixavam de fazer. Notou-se também que 86,7% dos professores sondam o conhecimento dos alunos sobre o tema da aula e 13,3% não o faziam.

II. 2 – Desenvolvimento da aula

II. 2.1 – Aspectos didáticos – cognitivos

Percebeu-se que 66,7% dos professores se movimentam pela sala de aula, pois o espaço reduzido da sala também não permitia a locomoção dos professores, permanecendo muitas vezes parado durante toda a aula em frente ao quadro. Nesse sentido, compreende-se que a sala de aula é o principal espaço escolar que deve ser estruturado para o desenvolvimento das atividades escolares, pois é nela onde acontecem as principais relações do ensinar e do aprender. Se não há uma boa sala de aula, que ofereça as mínimas condições de comodidade, tanto para o aluno quanto para o professor, esse processo será defasado; no que diz respeito a organização nota-se que 100% eram bem organizados

ANALISE DOS DADOS QUANTITATIVOS

Conforme mencionado anteriormente, foi entregue e discutido com os colaboradores da pesquisa um questionário onde identificamos a situação real da do ensino da prática com o lúdico em sala de aula.

Resultados integrais da pesquisa

Nessa pesquisa abordamos o enfoque quantitativo que na visão de Sampieri, 2013.

Enfoque quantitativo utiliza a coleta de dados para testar hipóteses, baseando-se na medição numérica e na análise estatística para estabelecer padrões e comprovar teorias. O enfoque quantitativo (que representa, conforme dissemos, um conjunto de processos) é sequencial e comprobatório. Cada etapa precede à seguintes e não podemos “pular ou evitar” passos, a ordem é rigorosa, claro, podemos redefinir alguma fase. Parte de uma ideia que vamos delimitando e, uma vez definida, extraímos objetivos e perguntas de pesquisa, revisamos a literatura e construímos um marco ou uma perspectiva teórica. (SAMPLIERI, COLLADO, LUCIO, 2013, p.13).

Dentro do contexto da investigação colocamos como análise dos dados os seja o resultado da investigação os gêneros das crianças pesquisada.

Gráfico 1 – Gênero



Fonte: Própria autora/2021

Tabela 1 – Categoria por ordem de Gênero

Sexo	
Masculino	12
Feminino	11

Fonte: Própria autora/2021

Na tabela 1 – Acima, foram feito o levantamento da categoria sobre gênero entre os participantes da pesquisa, só foram identificadas 12 crianças do sexo masculino e 11 do sexo feminino, pois muitos alunos não colocaram a sua identificação, pelo motivo de esquecerem.

Equilíbrio no acesso – Quando se observa o ingresso de alunos na educação infantil e no 1º ano do ensino fundamental, o percentual de matriculados é de aproximadamente 51% de meninos e 49% de meninas, como evidenciam os dados extraídos do Censo Escolar 2019 na tabela abaixo:

Matrículas da Educação Básica - Ensino Fundamental e Médio - Censo de 2019

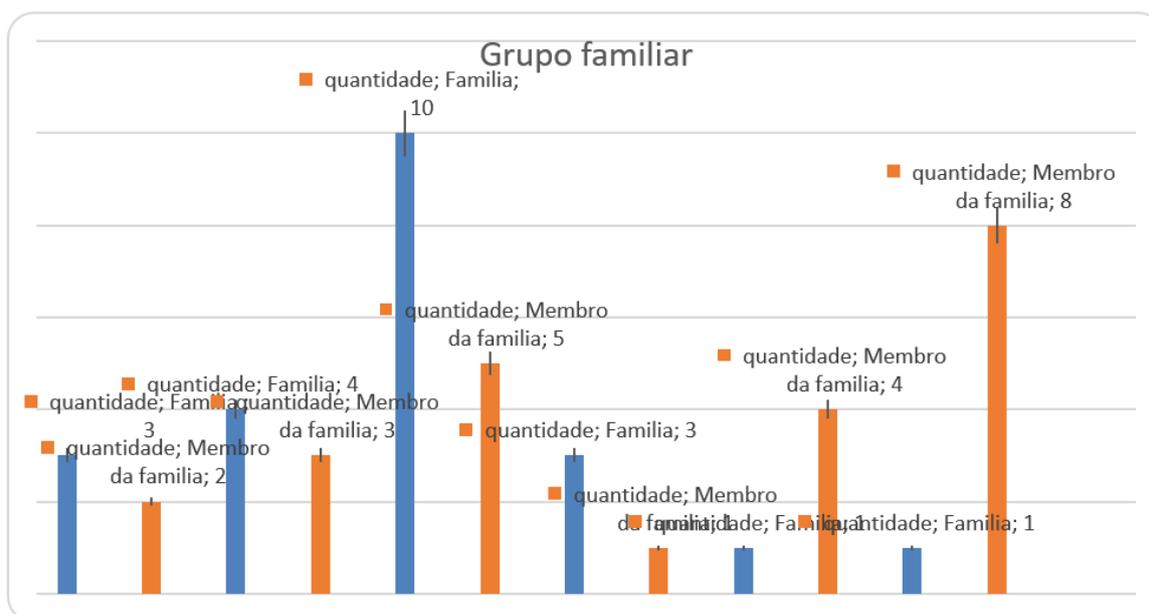
Sexo	EI			EF				EM		SUPERIOR		
	Total	Creche	Pré-escola	Total	1º ano	5º ano	9º ano	Total	3ª Série	Ingresso	Matricula	Concluinte
Total	8.972.778	3.755.092	5.217.686	26.923.730	2.841.526	3.091.846	2.670.268	7.465.891	2.117.266	3.445.935	8.450.755	1.264.288
Fem (n)	4.369.758	1.820.311	2.549.447	13.031.953	1.380.978	1.483.322	1.355.416	3.858.296	1.140.478	1.932.987	4.817.096	764.960
Masc (n)	4.603.020	1.934.781	2.668.239	13.891.777	1.460.548	1.608.524	1.314.852	3.607.595	976.788	1.512.948	3.633.659	499.328
Fem (%)	48,7%	48,5%	48,9%	48,4%	48,6%	48,0%	50,8%	51,7%	53,9%	56,1%	57,0%	60,5%
Masc (%)	51,3%	51,5%	51,1%	51,6%	51,4%	52,0%	49,2%	48,3%	46,1%	43,9%	43,0%	39,5%

Os dados revelam, segundo o diretor de Estatísticas Educacionais do Inep, Carlos Eduardo Moreno, que este é um fenômeno positivo nos primeiros anos da trajetória escolar. “Não há discriminação de gênero no acesso à educação no Brasil”, analisa o diretor.

Identificar as formas que a ludicidade interfere nas alternativas do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, no Município de Coari Amazonas Brasil 2020.

No bloco B- sobre os fatores sócios econômicos que podem interferir no lúdico como alternativa do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas:

Gráfico 2 – Categoria Descrita no bloco B – Família



Fonte: própria autora/2021

Quando falamos em educação de crianças, pode-se salientar duas instituições de extrema importância nesse processo: família e escola, com um objetivo único de conduzir a criança corretamente para que se torne um adulto responsável com futuro próspero. Pois na LDB (2004, p. 27) afirma que;

Art.2º. A educação, dever da família e do estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Nessa perspectiva a família tem papel de extrema relevância na aprendizagem da criança, pois está fortemente ligada ao papel da escola. Segundo Zagury (2002 p.175);

Hoje, a aproximação da instituição educativa com a família incita-nos a repensar a especificidade de ambas no desenvolvimento infantil. São ainda muitos os discursos sobre o tema que tratam à família de modo contraditório, considerando – a ora como refúgio da criança, ora como uma ameaça ao seu pleno desenvolvimento.

Tabela 2 - Família

Grupo familiar	
Família	3
Membro da família	2
Família	4
Membro da família	3
Família	10
Membro da família	5
Família	3
Membro da família	1
Família	1
Membro da família	4
Família	1
Membro da família	8

Fonte: própria autora/2021

Sendo assim, a escola necessita da presença dos pais na escola, para que possam identificar quais as dificuldades que a criança encontra dentro e fora da escola.

A família não deve apenas criticar a escola, nem a responsabilizar pelo fracasso escolar de seus filhos, ela deve sugerir propostas para a escola para complementar o ensino de seus filhos, deve-se interessar pelos problemas que seu filho possa encontrar nas disciplinas escolares e se precisam de ajuda.

Segundo a pedagoga da Escola:

Os pais devem tomar consciência de que a escola não é uma entidade estranha, desconhecida e que sua participação ativa nesta é a garantia da boa qualidade da educação escolar. As crianças são filhos e estudantes ao mesmo tempo. Assim, as duas mais importantes instituições da sociedade contemporânea, a família e a escola, devem unir esforços em busca de objetivos comuns. Pois o fator econômico como manter os filhos na escola, muitas vezes interferir o estudo dos alunos, não podem comprar nem um material didático para fazer o seu próprio instrumento de aprendizagem lúdica. (entrevista dia 07 de outubro de 2021).

No segundo questionamento foi perguntado se eles colaboram com seus filhos na realização das tarefas e atividades escolares que são levadas para casa, 80% dos pais responderam que sim, e 20% disseram que não colabora com seu filho(a). Desta forma percebemos como os pais notam que as tarefas escolares e o seu acompanhamento são importantes para o desenvolvimento da criança. De acordo com Bencini (2003, p. 38), “a participação da família é muito importante no desempenho escolar do aluno, e todo educador deseja que os pais acompanhem as lições de casa, participem das reuniões escolares e sejam cooperativos e atentos no desempenho escolar dos filhos na medida certa”. Assim ambos estarão atentos no desempenho da criança e poderão ajudar quando necessário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este trabalho é possível fazer uma reflexão sobre a temática sobre o lúdico nas séries do I ciclo de alfabetização, apontar algumas considerações, entre elas, a percepção

da importância das metodologias inovadora e recursos pedagógicos, conteúdos/ conceitos no ensino e na aprendizagem de matemática que proporcionam aos alunos uma prática voltada à aplicabilidade, reflexão e vinculação com a realidade, o que possibilita aos alunos o desenvolvimento de competências que promovam a construção do conhecimento através das metodologias aplicadas e investidas .

Assim, tendo em vista os aspectos considerados no decorrer de toda a abordagem, constatou-se que a ludicidade auxilia nas alternativas do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, no Município de Coari Amazonas Brasil 2020.

Em suma podemos dizer que a presença do lúdico, como instrumento educativo de aprendizagem é extremamente importante, e deve levar em consideração a percepção dos alunos e alunas sobre a vivência e a importância desse lúdico no seu cotidiano.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, ESTELBINA MIRANDA DE. Metodologia da Investigação quantitativa e qualitativa: normas técnicas de apresentação de trabalhos científicos. Edição Gráfica: A4 Diseños – Versão em Português: Cesar Amarilhas - Assunção Paraguai, 2012.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a Educação Infantil. Práticas cotidianas na educação infantil – bases para a reflexão sobre as orientações curriculares. Brasília, 2009.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome (MDS). Bolsa Família: Transferência de renda e apoio à família no acesso à saúde e à educação. Brasília: Secretaria Nacional de Renda de Cidadania (Senarc), 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil. Brasília: MEC, SEB, 2010.

HENÁNDEZ, Sampieri Roberto Metodologia de pesquisa/Roberto Hernádes Sampieri, Calos Fernández Collado, María del Pilar Baptista Lucio; tradução: Dais Vaz de Mores; Revisão técnica: Ana Gracinda Queluz Garcia, Dirceu da Silva, Marcos Júlio. -5. ed.-Porto Alegre: Penso, 2013.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

VIGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MIRANDA, Simão. Do fascínio do jogo a alegria de aprender. Campinas, SP:Papirus, 1964.

NASCIMENTO, C. T.; BRANCHER, V. R.; OLIVEIRA, V. F. de. A construção do conceito de infância: uma tentativa de reconstrução historiográfica. Disponível em:<<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/1394/1191>>. Acesso em: 14 Jun. 2020.

SILVA, Alberto Nidio Barbosa de Araújo e. Jogos, brinquedos e brincadeiras – trajectos intergeracionais. 2010. Disponível em:<<https://www.repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/13904/1/Tese.pdf>>. Acesso em: 15 Mar. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília. DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acessado em: 12 maio 2019.

PERANZONI, Vaneza Cauduro *et al.* Altas habilidades/superdotação no curso de Educação Física da Universidade de Cruz Alta/RS. 2013. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Maria.